

роткой, части фильма «историю Трофима» в совсем коротенькое «Прибытие поезда». Но и «Прибытие поезда», после того, как Герман «вырезал» из него Трофима, тоже уже лишено своей «реалистической» девственности, перестает быть «документальной линией Люмьеров», противостоящей «трюковой линии Мельеса», и превращается в «стиль». Таким образом, все встает на свои места, то есть становится «проектируемой» игрой стилями». «На своем месте» оказывается и Алексей Герман, являющийся в нашем кино отнюдь не главным представителем стиля «под документ», а, как говорит В. В., «ровно наоборот» – наследником кинематографа «внутренней реальности» (недаром его «заметил и благословил» Андрей Тарковский), впервые в советском кино в «Лапшине» отнесшийся к своему «я вспоминаю» как к «интертекстуальной» смысловой игре.

*Кандидат философских наук,  
доцент кафедры культурологии  
Мордовского государственного университета им. Н. П. Огарева  
Ю. А. Кондратенко  
Москва*

## **ПРОБЛЕМА ТОЛЕРАНТНОСТИ В КОНТЕКСТЕ ПОСТМОДЕРНИСТСКОГО ИСКУССТВА**

Довольно сложно схематически описывать процессы, протекающие в искусстве XX века, особенно если речь идет о его постмодернистской форме, так как неклассическое мышление являет собой сложное, порой доходящее до парадоксов, сцепление факторов. Примером одного из них служит толерантное восприятие мира, в контексте которого многое в искусстве можно рассматривать с различных, порой далеких, позиций: влияние социокультурных трендов; утверждение принципов допустимости всего (трансгрессия); недифференцированное восприятие художественного текста в пространстве и во времени. Остановимся на них подробно.

Социокультурные тренды, находящие свое воплощение в искусстве, обусловлены полицентричной общественной структурой. Говоря о каких-либо ее признаках, необходимо отметить усиление половых, этнических и возрастных дифферен-

цирующих особенностей<sup>64</sup>. Поэтому такая традиционная оппозиция, как высокое и низкое, соотносимая с классовыми признаками, порождающими народные, аристократические и другие формы потребления, сменилась недифференцированной моделью массового потребления. Интересным примером здесь может служить проблема мультикультурализма, утвердившая в неклассическом мышлении целую серию толерантных установок и стереотипов. Кроме того, волна мультикультурализма привлекла внимание к маргинальным «зонам» реальности, таким как феминизм, гейкультура, афроцентризм и многим другим.

Отметим влияние на искусство второй половины XX века молодежных субкультур, которые предложили иные методы «освоения» реальности, связанные с психоделией, коллажем, непрофессиональным подходом к творчеству, но самое главное – они определили терпимое отношение не только к нетрадиционной проблематике искусства, но и к автономному от зрительского восприятия праву художника на воображение.

Социальным фактором расширения границ творчества стали процессы эстетизации повседневной жизни, в результате которых жизнь индивида превратилась в некий эстетический проект, а идентичность получила право самооформляться на основе индивидуального выбора, а не аскрипции<sup>65</sup>. Достаточно вспомнить в этой связи тип личности, описанный в «культовом» романе начала 90-х годов «Поколение X» Дугласа Коупленда. Не случайно многие исследователи подчеркивают, что именно в жизнь этого поколения (начиная с 80-х гг.) вошли идеи постмодернизма в качестве составляющей западного стиля мышления.

Фрагментарная индивидуализация идентичности, обусловленная сменой обстоятельств жизни и окружающей среды, обусловлена и внешними сферами потребления – досуга, большое значение в которых приобретают феномены искусства, способствующие презентации имиджа и выра-

---

<sup>64</sup> Аберкромби Н., Хилл С., Тернер Б. С. Социологический словарь. Казань, 1997. С. 406.

<sup>65</sup> Там же.

ботке жизненного стиля (важных параметров идентичности).

Необходимо отметить роль пространственно-временных конструкторов мышления эпохи, связанных с ее техническим развитием (компьютер и новые источники связи), ускоряющим темп и ритм жизненных потоков. Именно восприятие мира как стихийного потока придало художественному тексту некую избыточность, обеспечивающую интерес к периферийным маргинальным объектам, которые с точки зрения классики изначально отличала нехудожественность.

Эти же факторы повлияли на модель отражения, в которой объекты, подобные симулякру, определяют беспредельную миметическую систему. Восприятие подобного типа отражения требует игровой расшифровки прирастающей знаковости, расширяющей сферу выражения и воплощения до бесконечных величин. Поэтому взаимоотношение художник – текст – зритель здесь достаточно свободно и толерантно.

Конечно, на уровне самого искусства подобный расширяющий тренд появляется несколько раньше, в период модернистских поисков места человека в потоке ирреальных, воображаемых объектов. Тогда большую роль сыграло исследование не только возможностей самого человека, но и автономного текста. В последнем случае речь шла о мимезисе (что можно изображать) и о средствах воплощения (синтез выразительных средств). Постмодернистская система расширений, напротив, вошла в область простых перекомбинаций и «уловок» в потоке, когда, не изобретая новое, можно выразить что-либо через уже известное. Подобная «экономия» выразительных средств привела к игровой форме потребления.

Процессы приращения и избыточности позволяют раскрыть многие аспекты репрезентации художественного образа в контексте потребления мира вещей. Миф вещи в искусстве объясняет онтологическое изобилие, ведущее к расточительному освоению художником знаковой реальности. Одним из первых обратил внимание на новые миметические возможности искусства Ж. Батай, определив процессы порождения Нечто в зазоре между языком и бытием,

а также сферу обмена функциями между объектами. Подобная дополнительность, возникающая в пределе бытия, обозначила путь к метафорическому изобилию, обогащающему текст. Например, обращение к эротическим свойствам тела сняло его классическое алиби (отвлекающая от плотского красота). Под эстетическим телом открылось нечто омерзительно-прекрасное, связанное с экстатической красотой. В этих условиях любой физиологический акт наделялся способностью вывести неоформленную субстанцию «внутреннего» тела во внешнее пространство художественной реальности.

Вместе с тем вектор обращения в глубину устранения прямого визуального впечатления от обнаженного объекта позволяет заново сконструировать тело с уже иными свойствами. Таким образом, лишенное индивидуальности тело своей неопределенностью порождает объект – симулякр экономии и потребления. Если перенести на такое тело – вещь свойства бодрийаровской вещи, то оно будет обладать двумя функциями: стремление быть использованным и, одновременно, обладаемым, то есть объектом желания и подавления влечения.

Естественно, что при этом тело-вещь своеобразно репрезентируется в форме потребления как деятельности «систематического манипулирования знаками». Ж. Бодрийар отмечал, что вещь, необособленная в своем присутствии, носит характер информационного сообщения<sup>66</sup>. Индивид в этой системе упоминается лишь намеком, а вещь описывает то пустое место, где должно возникнуть некое отношение<sup>67</sup>. В этой связи пространство дается наблюдателю как распределительная структура, «и через контроль над пространством он держит в своих руках все варианты взаимоотношений между вещами, а тем самым и все множество их возможных ролей»<sup>68</sup>. Таким образом, репрезентация тела – вещи создает функциональную систему игры.

---

<sup>66</sup> Бодрийар Ж. Система вещей. М., 1999. С. 29.

<sup>67</sup> Там же. С. 216.

<sup>68</sup> Там же. С. 31.